I MAGNIFICI SETTE

32 PAGINE A COLORI CHE ''GIRANO'' SUL **CBM 64** e **128**

- MEDIEVAL TENZONE
- TIME GATE
- GUITAR
- SUBWATER
- TANK ATTAK
- JOIN BEEPY
- SAMURAI WARRIORS

FORZA

RESISTENZA

- COME GIOCARE E VINCERE A KARATEKA
- COMPUTER BOXING: LA MIGLIOR SIMULAZIONE DI PUGILATO
- NEI LABIRINTI IN 3D

I numeri arretrati di I MAGNIFICI SETTE o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE srl, via Ausonio 26, 20123 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

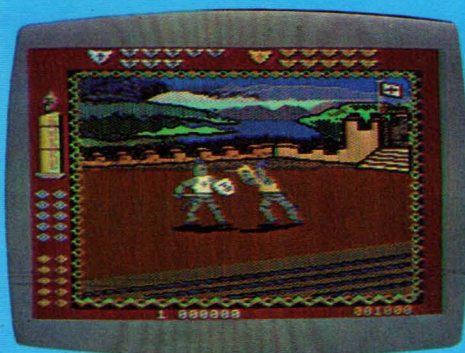
Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Società SIPE srl - via Ausonio 26 - 20123 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano n. 62 del 11-2-85 - Sped. in abb. post. gr. III/70
Distribuzione MEPE - via G. Carcano 32 - Milano - Stampa S.P.V. - Sesto Ulteriano (MI)

IN QUESTO NUMERO

MA SIAMO PAZZI?

Ehi, ragazzi, forse che siete improvvisamente diventati pazzi. Un amico fidato (l'eroe di Quarto protocollo) ci ha confidato che non siete ancora andati in edicola a prenotare War Games di settembre. È stato un grosso errore, lasciatecelo dire, perché correrete il rischio di non trovarne più. Comunque se amate le spy-story beccatevi appunto Lode Runner's Rescue e Fairlight. Sono due esempi di come il "giallo" voglia dire anche rosso e nero. Non sono i colori del Milan ma del sangue e della morte in azione. Che Whalalla sia con voi!

MEDIEVAL TENZONE

Dopo 400 anni di lunghe lotte intestine le quattro fazione dei vassalli di Kord sono finalmente d'accordo per la riunificazione alfine di ripristinare l'antico splendore del regno di Kelidor. Per la non facile scelta del sovrano è stato deciso che solo colui che uscirà vincitore dalla grande Tenzone dei migliori paladini delle 4 grandi famiglie potrà essere giudicato il più forte e il più coraggioso e quindi degno della corona. In questo avvincente combattimento potrai sceglierti come avversario un tuo amico o persino il tuo computer. Ma come arma disporrai soltanto di una gigantesca spada. Chi vincerà questa difficile e provante gara?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

MEDIEVAL TENZONE

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

TIME GATE

Molti millenni prima Dio aveva perso la battaglia con il diavolo e da quel momento degli oscuri figuri si erano impadroniti del mondo. Non solo la maggiore ricchezza delle 8 Menti, le più potenti Psiche del Creato, era stata rubata e dispersa nel tempo in modo tale che le Menti dovessero investigare per ritrovarla. Ma nel fare ciò le Menti devono tenere aperte le porte del tempo attraverso le quali le forze oscure si sono riversate nella storia della terra e faranno in modo di impedire che gli oggetti perduti vengano riportati alle Menti. Tu dovrai ridare gli oggetti alle Psiche: un pugnale, un libro, un elmetto, una bambola, un teschio, una mappa, uno scarabeo e una scure, e poi sigillare le porte pronunciando le parole magiche. Sullo schermo potrai muoverti liberamente usando la joystick ma per fare alcune azioni dovrai entrare nel sistema opzioni abbassando la joystick e premendo il fuoco. Le opzioni (lettera O accesa) sono: GIRA (mostra la lista) - VEDI - PRENDI - STOP (P accesa) - FINE - NO (riattiva il gioco) - LASCIA - USA - TEST (puoi utilizzarlo quando hai 4 tavole magiche e serve per stabilire quanto sei vicino al modello cosmico) - FAI (devi avere almeno 2 tavole e serve per combinare le parole magiche tra loro, se vuoi dirla seleziona Y se non vuoi seleziona N) - "R" serve per ritornare al movimento e "C" per cancellare l'opzione LASCIA e TEST. All'inizio del gioco avrai un'arma ma ne troverai altre nel tuo viaggio, per poterle utilizzare dovrai però avere le munizioni: proiettili per la pistola, frecce per l'arco e gemme per la bacchetta. Troverai anche 10 pergamene, nelle quali sono scritte alcune delle parole magiche e delle pozioni che servono per ripristinare la tua forza, inoltre 15 tavole magiche. Le 4 ceste potranno essere aperte solo con le chiavi giuste. Le parole magiche sono: AVANTI INDIETRO (per viaggiare nel tempo) - TREGUA ANDATE (per fermare le forze oscure) RIVELA (mostra il contenuto di una cesta o l'oggetto della mente che hai di fronte) RISTORA (pozione) MAGIA (per offrire qualcosa ad una Mente) CARICA (per le armi) ORACOL (mostra nello schermo una delle 4 tavole magiche del modello cosmico). Non dimenticare che quando incontri una delle 8 Menti la sua faccia appare sullo schermo e potrai usare solo le seguenti opzioni speciali: CIAO FAI USA TIENI SCAMBIA OFFRI. Ricorda che tutte le volte che prenderai un oggetto cambia la luce sullo schermo in corrispondenza di 1 dei quattro quadrati: GRIGIO vuoto, BLU occupato, VERDE oggetto in uso.

I TUOI PUNTEGGI RECORD

TIME GATE

....

....

....

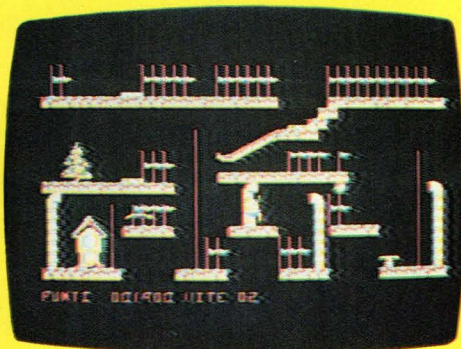
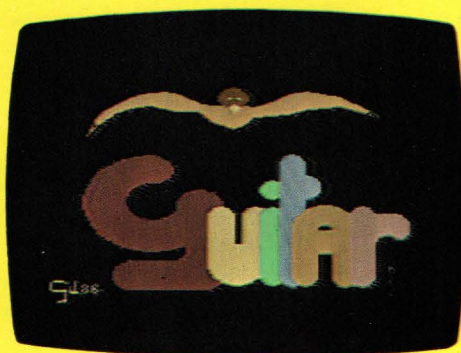
Annotazioni

....

....

....

GUITAR

Da oltre 2000 anni gli abitanti di Kelvinator all'apice della loro civiltà avevano portato la tecnologia delle macchine alla massima fase di sviluppo creando la mega-macchina, un immenso computer autorigenerante in grado di risolvere tutti i problemi del loro mondo lasciando ai suoi pacifici abitanti tutto il tempo per dedicarsi alle arti e alla cultura. Ma come spesso accade in questi casi la ribellione della megamacchina ha scatenato il putiferio su Kelvinator mettendo in pericolo la vita dei suoi ignari cittadini. Soltanto Guitar, l'ultimo scienziato che conserva il ricordo della sua costruzione potrà fermare il mostruoso computer disabilitando tutti i microchips contrassegnati da una bandierina e abilmente difesi dall'intelligenza artificiale. Come finirà questa volta l'eterna lotta dell'uomo contro la macchina?

JOYSTICK PORTA 1

F1	pausa
F7	per partire

I TUOI PUNTEGGI RECORD

GUITAR

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

SUBWATER

Dice la leggenda che una volta esisteva un continente che è stato sommerso dalle acque: "Atlantide" dove tutti gli uomini vivevano in armonia. Ma un giorno Rubjn, il fratello del re in carica, Odinin, decise di sopraffare il regnante e di impadronirsi del trono. Per allontanare Odinin dalla reggia, e riuscire così nel suo intento, rapisce il piccolo erede e lo rinchiude in una cella sommersa nel futuro. Tu dovrai aiutare Odinin nella sua disperata ricerca e nel recuperare le infinite chiavi che gli permetteranno di varcare le 3 soglie del tempo per arrivare a trovare il luogo dove è nascosto il figlioletto. Le difficoltà, già di per sé enormi, saranno maggiori perché a guardia delle chiavi Rubjn ha messo degli oscuri guardiani.

JOYSTICK PORTA 2

F1	inizio gioco
SPAZIO	pausa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SUBWATER

....

....

....

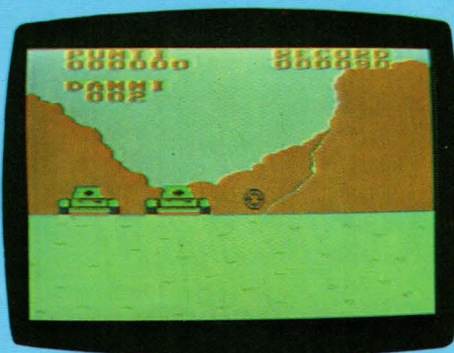
Annotazioni

....

....

....

TANK ATTAK

Sulla Terra è in corso una grande battaglia. Degli esseri alieni arrivati dallo spazio si sono infatti impadroniti delle nostre armi di offesa, nella fattispecie dei carri armati, e stanno avanzando in massa verso le nostre città per impadronirsi del governo. Tu sei stato incaricato di prendere posto in una garritta e di fare tutto il possibile per respingere l'attacco alieno. Spara a più non posso mirando la torretta dei numerosi carri armati, prima che questi riescano a colpirti e quindi con il tempo a distruggere completamente la tua postazione e con essa la tua vita. Ma attento, perché le munizioni non sonc inesauribili e il tempo stringe.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

TANK ATTAK

....

....

....

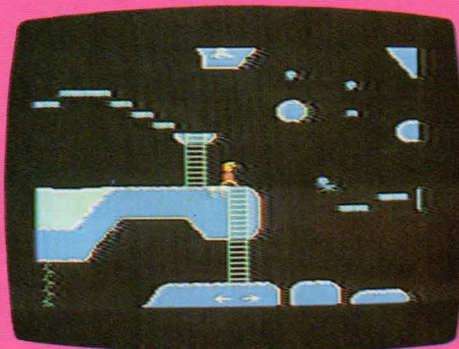
Annotazioni

....

....

....

JOIN BEEPY

La principessa Adalgisa è in età da marito e molti sono i pretendenti che aspirano alla sua mano, non solo per la sua bellezza ma per la ricchezza che la fanciulla si porta in dote. Per stabilire quindi che il futuro sposo sia fedele alla figlia e soprattutto sia capace di difenderla da ogni pericolo il Re Anastasio ha fatto nascondere le perle della collana a cui la principessa è più affezionata nella vecchia miniera sotterranea e i pretendenti dovranno superare le mille insidie e difficoltà ivi nascoste e riportare il prezioso monile ad Adalgisa. Anche tu vuoi tentare la sorte e ti sei avventurato fiducioso della tua abilità e forte del tuo amore per la bella principessa nelle viscere della terra. Fai del tuo meglio per ottenere la sua mano

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

I TUOI PUNTEGGI RECORD

JOIN BEEPY

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

SAMURAI WARRIORS

Molti anni orsono in Giappone la casta dei Samurai era molto famosa. Ogni persona eletta appartenente a questo gruppo doveva osservare delle rigide regole morali e di vita durante tutta la sua esistenza e anche i suoi figli fin dall'età dell'adolescenza venivano cresciuti nel culto di questa usanza. Tra le varie cose che un Samurai doveva essere in grado di fare vi era l'uso della spada, oggetto sacro di cui un samurai doveva essere fiero e che non doveva mai abbandonare. In questo gioco avrai la possibilità come un vero samurai di dimostrare la tua abilità nel difendere il tempio dall'attacco dei nemici. Utilizza al meglio la tua abilità di spadaccino e la tua prontezza di riflessi. Sullo schermo sono indicate la forza e la resistenza. Ricorda che meno forza tu e il tuo rivale avrete e meno efficaci saranno i colpi.

JOYSTICK PORTA 2

Q	rituale
W	salto
X	si abbassa
A	arretra
D	avanza
E	ferma
C	stoccata
Z	mossa rapida bassa
W + FUOCO	salto avanti
A + FUOCO	gira
X + FUOCO	salto indietro
E + FUOCO	sferzata alla testa
D + FUOCO	sferzata al busto
C + FUOCO	sferzata alle gambe
Q + FUOCO	fendente alla testa

I TUOI PUNTEGGI RECORD

SAMURAI WARRIORS

....

....

....

Annotazioni

....

....

....

Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	Batman	(Ocean)
2	Thrust	(Firebird)
3	Spindizzy	(Electric Dreams)
4	Commando	(Elite)
5	Formula One Simulator	(Mastertronic)
6	Bomb Jack	(Elite)
7	They Sold (2)	(Hit Squad)
8	Spellbound	(Mastertronic)
9	Kik Start	(Mastertronic)
10	Green Beret	(Imagine)
11	Visitors	(Ocean)
12	International Karate	(System 3)
13	Last V8	(Mastertronic)
14	Superbowl	(Ocean)
15	Way Of The Tiger	(Gremlin)
16	Heavy On The Magik	(Gargoyle Games)
17	Comp. Hits 10 Vol. 2	(Beau Jolly)
18	PSI-5 Trading Company	(US Gold)
19	Starstrike 2	(Realtime)
20	One Man And His Droid	(Mastertronic)

COMMODORE 64

1	Thrust	(Firebird)
2	Spindizzy	(Electric Dreams)
3	Int Karate	(System 3)
4	PSI-5 T'ding Company	(Us Gold)
5	Bomb Jack	(Elite)
6	Spellbound	(Mastertronic)
7	They Sold (2)	(Hit Squad)
8	F1 Simulator	(Mastertronic)
9	Visitors	(Ocean)
10	Kane	(Mastertronic)

KARATEKA

Siete il divo di un film di arti marziali, ma vincere non è facile: preparatevi a interpretare parecchie versioni senza lieto fine.

Se vi piacciano le arti e le esibizioni marziali, *Karateka* vi piacerà moltissimo. E potrete fare il pieno di colpi al corpo, colpi da taglio, contusioni, ammaccature e ferite varie. In effetti, voi siete il divo di un film sulle arti marziali, in un'isoletta dalle parti del Giappone. Quando si alza il sipario, avete appena portato a termine l'apprendistato e siete un maestro, o, più esattamente un karateka.

Nel film, il vostro villaggio (compresa la vostra fidanzata) è stato conquistato da un diabolico signore della guerra. Come ogni buon eroe cinematografico dovete liberarlo tutto da solo, distruggere il malvagio e salvare la vostra bella.

Mentre avanzate verso la méta, dovete affrontare vari guerrieri mascherati ed esperti nel karate. Studiate con cura i movimenti di ogni assalitore, per determinare il loro stile di combattimento. Alcuni attaccheranno per primi, altri lasceranno a voi la prima mossa. Alcuni si dimostreranno più abili con i piedi, altri con le mani.

L'idea è quella di infliggere loro il massimo danno possibile, mediante calci, colpi e fendenti, evitando di subire lo stesso trattamento. Se le cose si stanno mettendo male, farete meglio a ritirarvi in fretta. Quando il vostro livello d'energia è a zero, il film si conclude tragicamente, con la morte dell'eroe.

Vincere non è facile: preparatevi a interpretare parecchi film senza lieto fine. Sconfiggere un singolo avversario non è troppo difficile, ma sconfiggerli tutti sì. Appena una guardia è a terra, ne arriva un'altra di corsa. E più siete stanchi, più forti sono gli avversari che dovete affrontare.

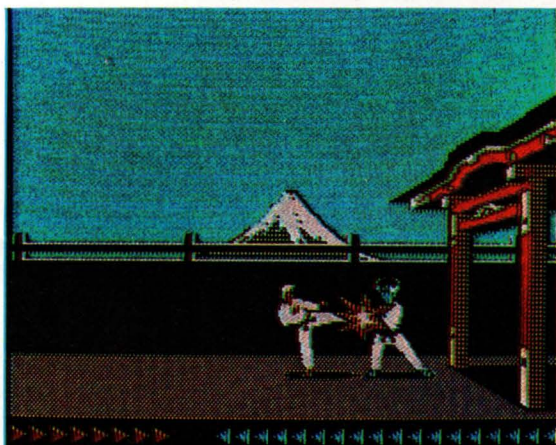
Un altro pericolo è rappresentato dalla conformazione del luogo, specialmente in caso di ritirate. All'esterno del castello del cattivo è facile cadere, indietreggiando, giù dalla scogliera. Dentro al castello porte e pareti possono bloccare la ritirata. Se siete stanchi e bloccati da una parete, il compito del nemico è più facile: in questi casi la frase "Avere le spalle al muro" acquista tutto il suo vero significato.

Il momento della ritirata in *Karateka* può svolgersi in stile da commedia, almeno in parte. Quando l'eroe indietreggiando supera il limite della scogliera, scompare: dopo un po' si sente un tonfo sordo e appare il classico THE END, a suon di musica.

La grafica è superba: spesso le immagini sono veramente belle. Il motivo del film è ben svolto, con schermate realistiche, che comprendono anche una sequenza di titoli di testa completa di *credits* e di trama essenziale, che scorre sullo schermo con un drammatico accompagnamento musicale. Le scene sono realistiche, quanto ai colori e alle proporzioni.

Anche i personaggi sono piuttosto realistici in ogni particolare, comprese le ombre. Lo sfondo si muove in direzione opposta a quella dei personaggi, il che dà l'impressione di un movimento orizzontale della cinepresa. Una scena particolarmente ben fatta è quella della fanciulla rapita che piange disperatamente nella sua cella.

La maggior parte dei giochi di combattimento offre la possibilità di vivere più vite, ma *Karateka* no. Quando l'eroe muore, il film finisce. Per arrivare alla fine, bisogna ricominciare da capo, dal combattimento con il primo guerriero. A chi ama l'azione in sé, la cosa non importerà più di tanto, ma se avete fretta di vedere un lieto fine, dovete dimostrare d'essere un karateka davvero buono. Il programma non pre-

vede la possibilità di salvare il gioco a un certo stadio.
Ho trovato, in *Karateka*, un dettaglio particolarmente curioso. Anche se la vicenda è ambientata in un'isola del Pacifico vicino al Giappone, l'eroe e l'eroina sono biondi, mentre i loro avversari sono tutti di capigliatura bruna. Ma in definitiva, se vi interessa soprattutto la competizione e l'azione veloce, *Karateka* è il vostro gioco. È pieno di scontri di prima qualità. Gli effetti sonori sono drammatici, la grafica è realistica. Se si trattasse di un vero film, sarebbe molto emozionante. Questo gioco assomma in sé tutto ciò che un film deve avere: una trama tragica, avventura, scazzottature e una storia d'amore.

Cristina Barigazzi

SPECIAL PLAYGAMES

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 21 - in edicola il 2 settembre

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K
N. 25 - in edicola il 12 settembre

COMPUTER BOXING

La miglior simulazione complessiva del pugilato.

Il ragazzo sembra nei guai, pensate, mentre lui ritorna al suo angolo. E mentre i secondi eseguono il loro rituale e il massaggiatore fa il suo lavoro, mormorate "Forza, ragazzo... Puoi farcela!", con una sicurezza di cui non siete troppo convinti. "Continua a lavorartelo al corpo", aggiungete, mentre suona la campanella.
Scene del genere con minime variazioni, sono ormai familiari anche a chi non si occupa direttamente di pugilato, grazie a film come *Rocky* e i suoi seguiti, *Toro scatenato*, eccetera. L'arte virile dell'autodifesa continua ad essere coltivata, nonostante millenni di critiche da parte di medici e moralisti. Nemmeno i divieti diretti l'hanno mai potuta eliminare.
Gli elementi che attirano gli appassionati, come il gioco delle due strategie incrociate e l'immediatezza del confronto tra i due combattenti, hanno reso i giochi di simulazione pugilistica incredibilmente popolari tra i cultori del computer domestico. Al momento, sul mercato ci sono ben quattro giochi del genere, per il Commodor 64/128, e sono tutti e quattro molto notevoli.
Ringside Seat (Strategic simulations) di Carl e Anthony Saricini, è un gioco a base statistica, che usa un formato azione-strategia per esplorare le tattiche della boxe. Il programma è dotato di un cospicuo repertorio di celebri pugili del passato e del presente, che rappresentano tutte le classi di peso, dai piuna ai massimi.
I dischi repertorio, che possono essere siglati mediante una routine compresa in *Ringside Seat*, possono raccogliere una collezione di 75 nomi. La documentazione prevede un sistema graduale per produrre il simulacro di qualsiasi pugile reale o fittizio che abbia mai messo piede su un ring. Ovviamente, l'accuratezza del modello dipende dall'abilità del singolo nel quantificare un'ampia gamma di abilità individuali. I pugili fatti in casa non saranno perfetti come quelli creati dai fratelli Saracini, ma qualche piccolo difetto non rovinerà certo il divertimento.
Il punto di vista del giocatore, chiaramente, è quello del manager. Prima dell'inizio di ogno round digita sulla tastiera un numero che corrisponde a una delle sette possibili strategie: combattimento da fermi, copertura, carica, movimento rapido, tener le distanze, ricerca del knock out, colpi difensivi. Il pugile adotterà inesorabilmente questa tattica per tutta la fase successiva. L'unica possibile modifica concessa al manager è quella di suggerire una strategia di copertura per evitare un KO a combattimento iniziato.
Per evitare un KO tecnico, il manager deve porre molta attenzione alle condizioni fisiche del suo pupillo. Quando una parte del corpo è colorata in rosso su sfondo bian-

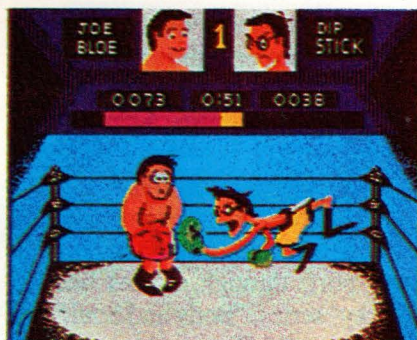
co, significa che una ferita sanguina. Se lo sfondo volge al blu, la ferita è peggiorata. Se gli interventi tra un round e l'altro hanno avuto efficacia, la ferita chiusa si colora in nero. La stessa sezione del display indica automaticamente quante volte il pugile è andato al terreno nel corso del round e della partita.
La raffigurazione dei pugili è piccola e senza troppi dettagli, ma l'animazione è piuttosto buona. Le figure ricordano quelle utilizzate in *Lode Runner* e *Choplifter!* più che quelle dei giochi concorrenti. A volte non è facile dire chi controlla che mentre le due figure danzano sul ring, ma nel complesso questo programma, a uno o due giocatori, merita una buona classificazione.
Championship Boxing (Sierra) è il più versatile dei quattro giochi: permette di scegliere tra simulazione nel gioco singolo, strategia e confronto diretto. Il disco comprende una selezione di 57 pesi massimi già definiti e un procedimento per produrre dei pugili che richiede meno di cinque minuti di lavoro ciascuno.
I fratelli Murry sono gli autori delle versioni precedenti per il Macintosh e il PC dell'IBM. Sarebbe assurdo pretendere che la grafica della versione per il C-64 sia pari a quella del Macintosh, ma anche per gli standard C-64 il programma è povero. I pugili sono piuttosto grossi, ma non sono di gradevole aspetto né ben animati.
Nella versione d'azione, il giocatore o i giocatori devono premere i tasti appropriati per far sì che i pugili si esibiscano in vari tipi di colpi, si coprano il volto o il corpo in difesa, si muovano a destra o a sinistra. Questa meccanica di gioco comporta un inevitabile affollamento alla tastiera nei confronti a due, ma funziona bene nella variante singola.
La simulazione è più una dimostrazione che un vero gioco. L'utente seleziona due pugili, e il programma li guida entrambi nel confronto. È divertente vedere cosa sarebbe successo opponendo Rocky Marciano a Muhammad Ali, ma si tratta essenzialmente di un intrattenimento non interattivo.
L'impostazione "strategia" dà di nuovo all'utente il ruolo del manager. Prima dell'avvio di ogni round, i giocatori scelgono una tattica dal menù. La scelta delle selezioni varia round per round, secondo lo svolgimento dell'incontro in corso. Il giocatore può gridare delle istruzioni al suo atleta durante l'incontro scegliendo tra due tasti. Uno fa sì che l'atleta "si copra", l'altro lo incita a cercare il KO.
Fight Night (Accolade) è un gioco con il joystick, che non prende la boxe troppo sul serio. Un semplice sistema di controllo dei comandi lascia al giocatore la scelta tra due tipi di pugni, al volto e al corpo, e gli permette di muovere l'atleta nel quadrato. Il programma ha cinque moduli: "Boxing", "Costruzione", "Allenamento", "Incontro" e "Torneo". Il primo comporta lo scontro tra un atleta costruito contro cinque rivali; ciascuno più forte dell'altro. "Costruzione" è un sistema per costruire, appunto, dei pugili, compresi i dettagli dell'aspetto fisico. "Allenamento" permette d'impadronirsi dei segreti del sistema di controllo. "Incontro" permette il combattimento tra

Star Rank Boxing *vi permette d'affrontare 19 avversari di crescente temibilità.*

due atleti costruiti e "Torneo" permette a due manager di promuovere e organizzare tutta una serie di incontri.
Imparare a controllare un pugile con precisione comporta un allenamento ginnico e un po' di pratica, ma il sistema, in realtà, è piuttosto semplice. Anzi, è proprio la mancanza di complicazione uno dei tratti distintivi di questo programma. Avendo a disposizione solo due tipi di pugno, il movimento sul ring diventa molto importante. Spesso, negli incontri in tre riprese che caratterizzano il gioco, la vittoria va al pugile che riesce meglio a mettere alle corde l'avversario.
Definire "simpatica" la grafica sarebbe un *understamtement*. I due rivali di "Boxing" sono due divertenti caricature, straordina-

riamente vitali. Dip Stick, meglio noto come "Old banjo eyes" è particolarmente ben riuscito. Ha proprio l'aspetto del tradizionale mingherlino da 97 libbre, ai cui colpi bassi — però — è bene stare attenti.
Dato che i pugili vengono costruiti una parte del corpo alla volta, ci possono essere notevoli variazioni nel loro aspetto sul ring. Attaccare due gambe filiformi e un volto barbuto a un torso potente crea qualcosa di molto diverso che non l'unione di una faccia con sigaro in bocca, braccia a bocchino di pipa e gambe a tronco d'albero.
Se il vostro cuore accelera i battiti alla vista di Burgess Meredith che guida a titolo Sylvester Stallone in *Rocky, Star Rank Boxing* (Gamestar) è il vostro gioco. Simula il pugilato nel suo complesso meglio di qualsiasi altro prodotto per *home computer*, e per di più è molto divertente e altamente giocabile.
L'appassionato prima costruisce un pugile e poi lo fa combattere contro 19 antagonisti di crescente temibilità. Il nuovo pugile comincia dal basso e deve vincere un incontro in 8, 10 o 12 riprese per assurgere al rango del suo antagonista.
Prima d'ogni incontro è prevista una fase d'allenamento. Il manager suddivide il tempo a sua disposizione tra cinque attività, ciascuna delle quali incrementa in varia misura la qualifica del pugile. Il sacco leggero, per esempio, è il modo migliore per perfezionare la rapidità del pugno.
Il controllo del pugile durante il match è affidato al joystick. Tenendo il pulsante dell'azione premuto si producono vari colpi "da vicino"; muovendo l'apparecchio senza pre-

Championship Boxing: *un gioco versatile.*

mere il bottone si hanno i colpi a raggio più lungo.
L'aspetto meno usuale del sistema di controllo è rappresentato dal fatto che i movimenti sul ring sono gestiti direttamente dal programma. Il lavoro di piedi del pugile dipende, in linea di massima, dallo stile che il giocatore ha adottato durante la fase di costruzione. Questo espediente permette al manager di concentrarsi sulla scelta dei colpi, anche se vedere il vostro uomo impegnatò in un corpo a corpo quando lo vorreste in posizione defilata può essere roba da cardiopalma.
Il disco ha spazio per salvare un repertorio di pugili. Questo permette a più giocatori di avere un personaggio fisso per giocare da soli o per organizzare tornei.
Star Rank Boxing, come parecchi titoli della *Gamestar*, non può essere padroneggiato in un giorno, e nemmeno in una settimana. Il gioco quindi non perde subito il suo smalto: dura molto più di certi altri, che permettono di vincere al primo tentativo..
La maggior parte degli esperti di boxe crede che l'età d'oro del pugilato sia finita una trentina d'anni fa. Sarà vero. Ma l'età d'oro della boxe computerizzata comincia oggi.

Fight Night *permette di costruirsi il proprio pugile, una parte del corpo alla volta.*

CONFRONTO TRA I GIOCHI DI PUGILATO
(i voti vanno da 1 - scarso - a 5 - eccellente)

	Ringside Seat	Championship Boxing	Fight Night	Star Rank Boxing
Grafica	2	2	5	4
Animazione	3	3	5	4
Realismo	4	4	3	5
Impegno mentale	4	4	3	5
Impegno fisico	1	5	3	4
Divertimento	3	3	4	4
Documentazione	4	5	5	5
Rigiocabilità	4	4	4	4
Complessivo	3	3	3	4

LODE RUNNER'S RESCUE

I labirinti in *Lode Runner's Rescue* sono tra i più insidiosi che siano mai stati ideati per un computer: labirinti in 3D, con entrate ed uscite in orizzontale e in verticale.

Vi siete mai chiesti che fine abbia fatto il Lode Runner dopo aver completata i 150 livelli del primo gioco e quelli aggiuntivi di *Championship Lode Runner*? Bene, dopo tutte quelle corse, quei salti e quelle arrampicate è stato catturato da quelli della Synapse, al soldo del diabolico Impero dei Burgerling, e al momento è prigioniero in un gioco labirinto a nome *Lode Runner's Rescue* ("Il salvataggio del Lode Runner"). Nei panni di Alexandra, figlia dello stesso Lode Runneri dovette attraversare 46 labirinti e raccogliere da ciascuno di essi le chiavi per liberare il prigioniero. Abbastanza semplice, no?

No. I labirinti sono tra i più insidiosi mai creati per un computer: sono labirinti tridimensionali, in cui oltre che svoltare a destra o a sinistra bisogna salire o scendere, e ognuno è più difficile del precedente. Come se non bastasse, dovete anche catturare il Gatto Magico (in effetti dovete camminargli addosso). Come tutti i gatti, costui preferisce che nessuno gli cammini addosso e tende a mettersi agilmente fuori portata. E naturalmente il tutto si svolge sotto gli occhi vigili delle guardie Burgeling che pattugliano ogni labirinto. Imbattersi in una guardia significa rimetterci la pelle.

Non cercate scale a pioli o pertiche: dopo tutto, i cattivi hanno dato la caccia al Lode Runner abbastanza a lungo per sapere che lui se ne sa servire benissimo. Così hanno escogitato vari altri accorgimenti, utili per tenerlo dentro, ma non per tenere Alexandra fuori. Costei ha dei talenti specifici. Alexandra è un'ottima nuotatrice, almeno finché non s'azzarda a nuotare contro corrente, ed è bravissima nel nascondersi e nel saltare. Di fatto, se calpesta un certo fungo magico cresce molto in altezza e resta in queste condizioni per un po': naturalmente, con delle gambe più lunghe, può saltare due volte più lontano.

Nessuna possibilità di creare un labirinto viene trascurata. Persino la schermata del titolo è un labirinto, che dev'essere negoziato prima di accedere al gioco. Se pensate che i 46 schemi forniti siano troppo semplici, potete modificarli. Servendosi del tasto F7, in qualsiasi momento, passate in ambiente edit e potete selezionare uno qualsiasi dei labirinti e modificarlo a piacer vostro. Potete soltanto complicarlo, comunque.

Il tasto F5 vi permette di scegliere un labirinto qualsiasi per allenarvi: se siete soltanto a livello tre, e volete sapere che cosa succede a livello quindici, è l'opportunità giusta per un'ispezione preliminare. Naturalmente quello che fate in fase d'allenamento non influisce sul punteggio, e questa opzione non dà accesso alla schermata finale, permettendo di salvare il Lode Runner. Bisogna arrivarci per la via più faticosa.

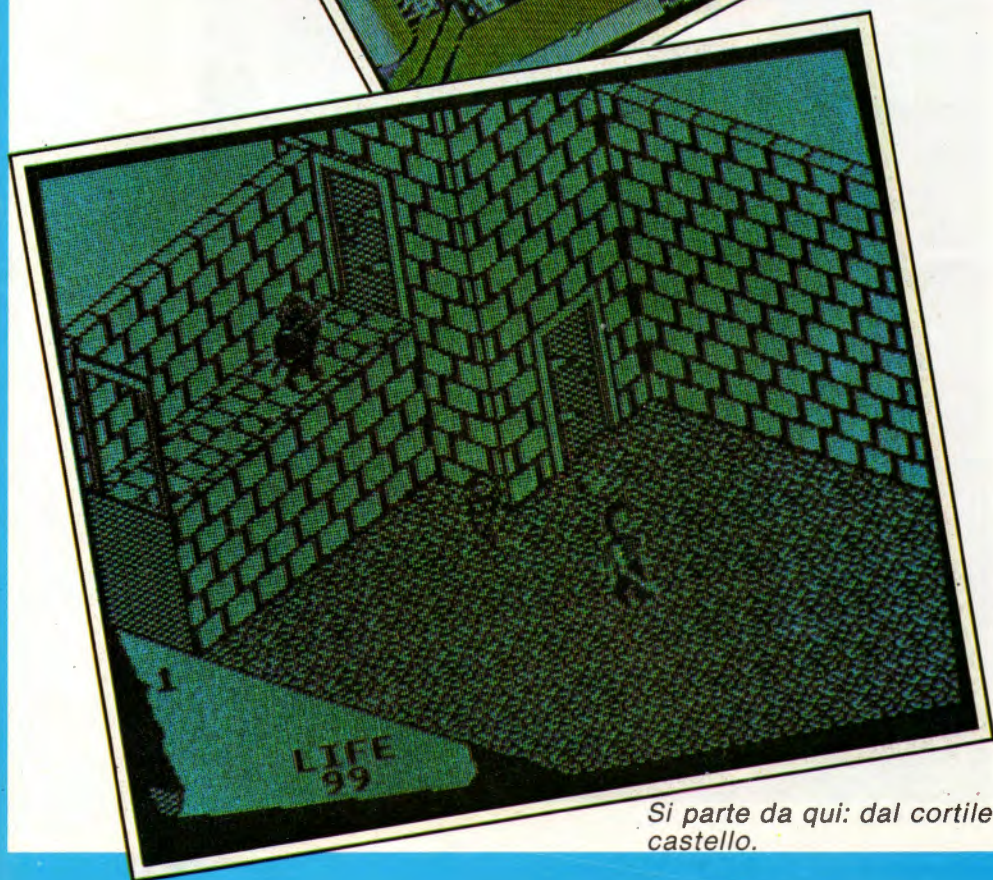
La grafica del gioco è buona come qualsiasi altra: anzi, trattandosí di schemi tridimensionali, è migliore di tante altre. Più che in percorsi aggrovigliati, come quelli *Pac-Man*, i labirinti qui consistono in edifici, stilobati, correnti e isole. L'azzardo non manca mai.

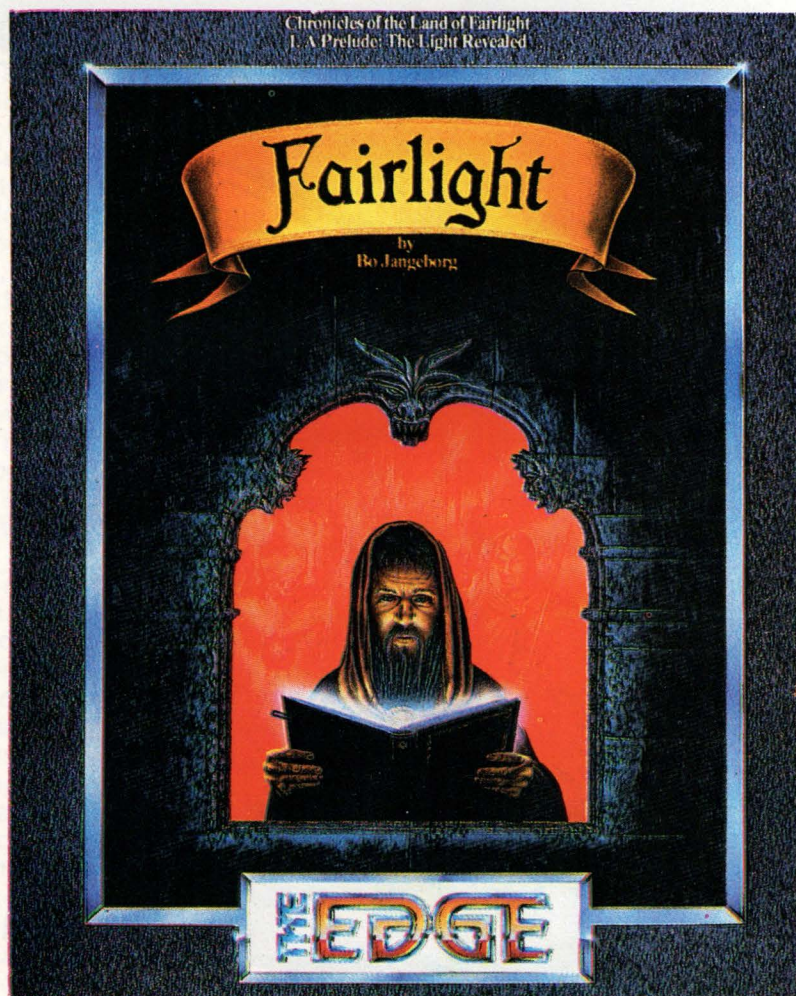
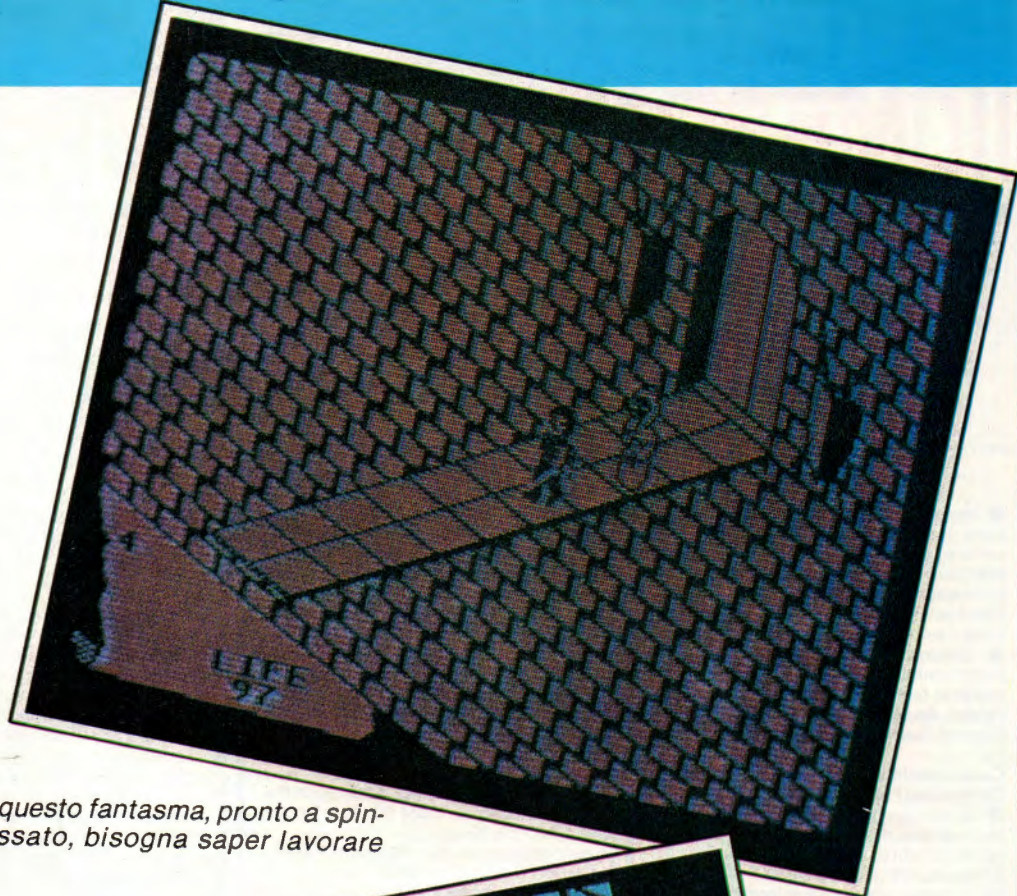
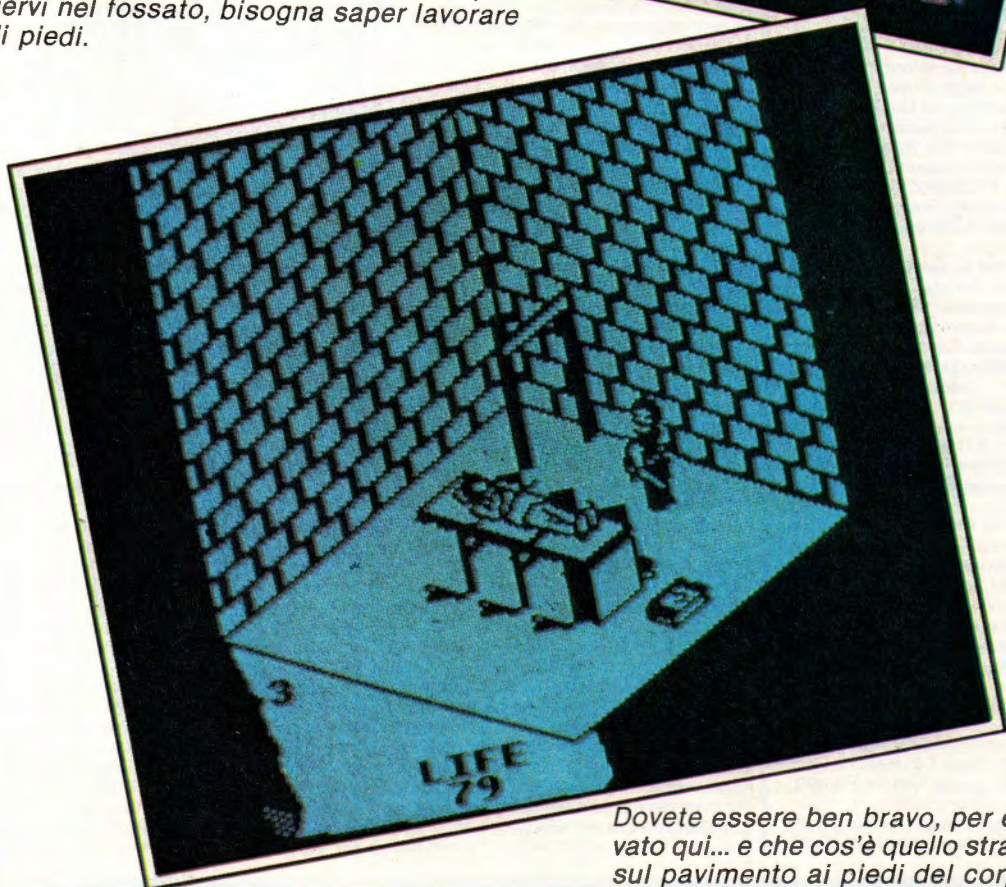
Il sonoro è piacevole, anche se è limitato al solito repertorio di gorgoglii e borbottii tipici dei giochi di questo genere. Il con-

trollo del joystick è un po'strano: la Synapse raccomanda di tenerlo in diagonale, in corrispondenza all'inclinatura apparente dello schermo, ma per riuscirci ci vuole un po' di pratica.
Non è necessario conoscere il *Lode Runner* originale per divertirsi con *Lode Runner's Rescue.* In realtà, l'unico vero collegamento è rappresentato dal titolo. Ma se i labirinti vi piacciono, allora andate pure con Alexandra nella sua pericolosa missione: vi divertirete alla follia. ●

FAIRLIGHT

Avendo passato una settimana, nel gennaio scorso, d'intensa applicazione al *Wizardry* della Edge, mi sono accostato all'ultima proposta della casa, *Fairlight* (un altro *aadvark* in 3D) con un misto di curiosità, entusiasmo e trepidazione. I miei occhi avrebbero resistito allo sforzo?
Il gioco è una trasposizione diretta dallo Spectrum, strumento sul quale ha avuto molto successo, riscuotendo generali apprezzamenti per la grafica e la complessità dello svolgimento. E a prima vista ci si può dimenticare di star utilizzando un altro computer, visto che l'impostazione a due colori e la grafica sono quelle caratteristiche dello "Speccy".
Le istruzioni, piuttosto elaborate, vi guidano attraverso la vicenda: siete un eroe fiducioso costretto a cercare il Libro della Luce nel castello del Re per liberare un mago ivi rinchiuso e salvare il mondo (oh no, non di nuovo, yawn...). La scenografia ricorda quella di tante avventure a moneta.
Il gioco, invece, è un po' diverso.
Isvar, il vostro eroe in cappa e spada, comincia la sua avventura in un cortile del castello e deve con assoluta priorità trovare il libro. Vi potete limitare a girare nei dintorni esplorando il luogo per un po' di tempo, prima di cominciare a fare qualcosa d'importante: il castello è piuttosto ampio.
Proseguendo nel gioco, si scoprono alcune peculiarità. Peculiarità di movimento: l'animazione del salire le scale è notevole, gradino per gradino o, a scelta, in lunghi balzi; e peculiarità di struttura: l'architettura del castello è molto precisa: sotto un camminamento — ad esempio — c'è uno stretto corridoio, per salvare la continuità strutturale (e quando si comincia a dominare la topografia, la cosa aiuta nel trovare le porte segrete).
Isvar può raccogliere e portare cinque oggetti per volta, anche se ci sono dei limiti di peso e misura (nel senso che si possono portare cinque chiavi, ma solo un barile o due sgabelli). Scegliere e stabilire dove rimettere i vari oggetti è un elemento importante del gioco, poiché taluni pezzi importanti sono situati nei posti più strani — in una stanza una corona è sistemata sulla sommità di un'arco acuto, e come diavolo avrà fatto ad arrivare proprio lì? — ed è necessario costruire una complessa struttura di sgabelli, piante e segnatempo a uovo (non preoccupatevi...) prima d'arraffare l'oggetto d'offesa.
Man mano che v'addentrate nel castello, dovrete aprirvi la via in un paio d'occasioni con la vostra vecchia spada a lama corta. Contro le guardie e i troll è abbastanza facile, ma non molestate i fantasmi, che di solito fanno la guardia a qualcosa di veramente speciale e vanno eliminati con tecniche inusuali.
Ci sono un paio di peculiarità interessanti nei duelli: 1) quando si uccide una guardia, questa si riduce a una sorta di informe mucchietto di dimensioni portatili, che infatti va portata fuori dal locale, in qualche posto sicuro da cui non dobbiate ripassare: altrimenti ricompariranno quando voi rientrerete nella stanza; quando sono uccisi i troll, bisogna collocare qualche oggetto sul luogo esatto della loro dipartita, per evitare un'analoga ricomparsa.
Se non si adottano queste tecniche, la necessità di continuare a far fuori queste varie creature può essere fastidiosa e pericolosa, dato che la vostra energia non è infinita.
Di tanto in tanto compaiono degli oggetti misteriosi, spesso in posti normalmente inaccessibili. I segnatempo a uovo usati per immobilizzare i nemici sono particolarmente preziosi, perché consistono in pozioni, cibo caraffe e galline che possono servire, secondo i canoni tradizionali delle vicende avventurose, a rinfocolare la vostra forza. Quanto al Libro della Luce... beh, vedrete.
La prima cosa che si nota cominciando a giocare è la meticolosità di ogni dettaglio. La grafica è accuratissima, nei particolari più minuti, se non nel colore. Trofei appesi al muro, mobilia, rotoli di pergamena,

Non fatevi una tazza di té mentre sullo schermo passano i titoli: contengono degli indizi vitali.

Si parte da qui: dal cortile principale del castello.

libri: tutto è disegnato in modo di aumentare il realismo del gioco, e tutto con molta precisione.
La seconda cosa che si nota, purtroppo, è una certa goffaggine dei controlli. La tastiera avrebbe tratto gran giovamento da una ridefinizione delle sue funzioni, e visto che bisogna servirsi molto della tastiera per sollevare e spostare gli oggetti, la combinazione tra tasti e joystick è complicata, a meno che due giocatori non uniscano le loro forze.
Il sonoro è un po' superiore alla media: un piccolo vivace accompagnamento musicale per tenervi su di giri (beh, non è detto) con un'opzione per il rumore dei passi o, a scelta, il silenzio.
L'ultima protesta su questo gioco (mi spiace, ma qualcuno deve pur dirlo) riguarda la velocità, o la sua mancanza. Non è proprio colpa della Edge, dato che il gioco sfoggia un'ottima grafica, parecchi elementi mobili e dei mostri intelligenti, in qualcosa deve pur essere carente: le operazioni, comunque, sono davvero un po' lente. Ci si diverte finché gli oggetti che si muovono sullo schermo sono quattro o cinque, poi è come nuotare nella melassa.
Nonostante queste mende, *Fairlight* resta molto giocabile. L'avventuriero è tanto assorbito dall'azione che i difetti passano virtualmente sotto silenzio. Penso che ci suderete sopra per un bel po', sempre, naturalmente, che non cediate alla tentazione di chiedere lumi ai vostri amici che hanno lo Spectrum. ●

Per fermare questo fantasma, pronto a spingervi nel fossato, bisogna saper lavorare di piedi.

Dovete essere ben bravo, per essere arrivato qui... e che cos'è quello strano oggetto sul pavimento ai piedi del corpo del Re?

IL MERCATO DI HARDWARE

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. I Magnifici Sette ovviamente non risponde delle veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo Ghostbusters, Mario Bros, Savana, Robin of Wood, Mr Pacman, One on one, Match Point, International Basketball, Krater Fight, senza cassetta tutti questi a L. 1500 cad.
Sorichetti Roberto - via Volturno 7 - 56100 Pisa - tel. 050/45284 - ore 21.

● Vendo Wonderful Games da scegliere tra i miei 5.000, anche su floppy. Incredible News: Catch, Break Street, Karateka, Bruce Lee, Rambo, Commando, Donald Duck, per informazioni telefonare a:
Casamassima Adriano - XXV Aprile 9 - Cerignola (FG) - tel. 0885/21688.

● Siamo un gruppo di amici, cerchiamo soci per un nuovo club. I prezzi sono: 10 giochi (a scelta) a L. 3000. Per chi è interessato richiedere la lista, ed oltre a questo invieremo informazioni sul club. Telefonare dalle 19.00 alle 20.00.
Alessandri Maurizio - via Castelfidardo 10 - Pesaro - tel. 0721/67866.

● Vendo Exploding Fist, Karateka, Tapper, Zorro, Suicide Express, Rayd on Bungeling Bay, Pit Stop 2, Compilation II (Box, Karate). Cerco Goonies, One on one, Winter Game. Sono disposto a scambi.
Diego Ferrari - via G. Galilei 76 - 18038 Sanremo - tel. 0184/884872.

● Vendo a poco prezzo (da 500 L. a 2000 L.) giochi sia su nastro che su disco per C64 come: Rambo, Commando, Bruce Lee, Karatè Champ, Camel Tropy, Catch. Per informazione telefonare alle 19.
Framoschi Vincenzo - via Po 19 - Latina - tel. 488468.

● Cari amici si è formato un club nei pressi di Milano per C64/128 e per Vic 20. Siamo in possesso di tutte le novità americane.
Porzillo Pino - via Aldo Moro 28 - Calvignasco (MI) - tel. 02/9870219.

● Vendo i migliori programmi per C-64 (prezzi irrisori) su nastro o disco. Richiedere lista e/o inviare la propri. Ultimissime novità ed eccezionali sprotettori di nastri. Max serietà. Offerte mensili di software et hardware.
Roberto Ferraro - via Vico Buono 7 - 80069 Vico Equense (NA) - tel. 081/8799937.

● Vendo/scambio giochi per C64 da L. 1500 in giù. Es: Yiear Fù, Beach Head I e II, Ritorno al futuro, Catch, Rambo, Soccer Replay, Frankie Gos to Holliwood, Friday the 13 th, Super Box, Fighting Girls, Poker, Aliens, Karateka, Kung Fu, Kung Fu Master.
Della Ragione Massimo - via Eraclea 37 - 48100 Ravenna - tel. 0544/423257.

● Vendo ma soprattutto scambio Game per CBM 64. Ne posseggo di inediti solo su nastro: Exploding, Kung Fu Master, Yie Air Kung Fu, Ritorno al futuro, The staff of Karat 1 & 2, A View to a Kill, Cauldron, Rambo 2, Catch, Zorro, Beach Head II, Super Boxe, Commando. Cerco Dragon's Lair, Ghosts & Globins.
Giordano Carlo - via Torre Lama 128 - Bellizzi (SA) - tel. 0828/52731.

● Compro Dragon's Lair su cassetta a buon prezzo su CBM 60. Telefonare ore 13.00 19.30.
Alberto Bellucci - San Pietro in Palazzi - Cecina (LI) - tel. 661425.

● Vendo e scambio giochi esclusivamente per Tape. Alcuni giochi sono: Time Tunnel, tutti i tipi di Boxe, Simulatori di volo e le altre novità.
Livio Valente - via Bari, 22 - Manfredonia (FG) - tel. 21335.

● Cerco giochi: Dragon's Lair (anche conosciuto come Baldazzotto), Kung fu e Frank Bruno's Boxing a prezzo ragionevole.
Abbatelli Tiziano - via F. Nansen 104, Roma - tel. 06/5783017.

● Compro una cassetta con i giochi Pit Stop 2, Alien 8, Rocco, Gremlins.
Vincenzo - Via Calebria 33 - Cosenza - tel. 624031.

● Vendo a prezzi ragionevoli 200 giochi su disco o cassetta, tra cui: Commando, Frankie Goest to Hollywood, Superman, Strip Poker, Barbie, Donald Duck e molti altri, telefonare ore pasti allo 0735/81015.

● Vendo: Hyper Sports, Pyjamarama 1 e 2, Way of Tae Exploding First, Karateka, Commando, Franky Bruno's Boxing, Beach Head 2, Fighting Warrior, Blood House, Winter Games, Summer Games II, Transformers, telefonare ore pasti.
Marco Mammarella - via Franco Sacchetti 6/H - Roma - tel. 06/8186701.

● Vendo Commodor Vic 20, Commodore 128 (con garanzia ancora da spedire, Disk Drive 1541, Guida di riferimento al C64, Cartrige Fast Epyx per velocizzare i caricamenti, Cartrige Isepic per sproteggere i programmi, oltre 100 dischetti pieni di programmi salvati su ambedue i lati (oltre 1500 programmi: giochi, gestionali, utility, ecc.), 1 Joystick, 1 registratore, oltre 30 programmi originali su cassetta come: Ghostbuster, Kung Fu Master, Koronis Rift, Neverending Story, Entombed, William Eobbler, ecc. L. 2.000.000 trattabili. Telefonare a Roberto 02/33.90.974.

● Vendo bellissimi giochi per CBM 64, come Ghostbusters, Raid Over Moscow, Impossible Mission, Rambo II, Nero, Pit Stop I e II, Pitfall I e II. A L. 1000 l'uno.
Marco Saluadeo - via A. Saluadeo 27 - Scaldasole (PV) - tel. 0382/996755.

● Compro a prezzo ragionevole i seguenti giochi per CBM 64: Dragons Lair, Space Age, One on one, Indiana Jones, Antoman, Loras of Mianight, Nulk e altri.
Marco Salvadeo - via A. Salvadeo 27 - Scaldasole (PV) - tel. 0382/996755.

● Vendo ultime novità, direttamente a UBR e USA, come Hunch Back 2, Spy Us Spy 1 e 2, Winter Games, Summer Game 1 e 2, 3 tipi di Boxe e 3 tipi di Commandos, Rambo II, Beach Head 1 e 2, Trasformer, 3 tipi di Olimpiadi, 2 tipi di Karate (anche prel lo ob lor) Gremlins e anche altri 600. Disponbili anche utilities copy 58,52,30 per disco Super Turbo. Disponerei 4 dischi porno lotti con calesmar. Prezzi irrisori (1000-1500).
Blasoni Bruno - Via Irene Di Spilimbergo - 33100 Udine - tel. 45607/0432 (dopo ore 14.00).

● Vendo Videogames per CBM 64, dispongo di più di 500 tra cui: Commando, Aztec, Rambo, Pit Stop I e II, Decathlon, Gyruss, Impossible Mission, Motocross, B.C. I e II, Strip Poker I-II-III, Tasn Master, etc. I giochi sono tutti in Turbo Tape e Super Turbo a scelta). Il prezzo è di L. 500 il gioco + L. 2000 per la cassetta + spedizione postale. Ogni tre giochi L. 1000.
Paladino Giuseppe - via Nazionale 36 - San Giovanni a Piro (SA) - tel. 0974/983100 ore pasti.

● Vendo + di 2000 programmi, tra Games Utily e Gestionali al fantastico prezzo di L. 500 l'uno. Ultimissime novità! es. Rambo II, Ye Air Kung Fu, Il Cath, Ritorno al futuro ecc. ecc.
Diaferia Nunzio - Via Inghilterra 15 - 10071 Borgaro (TO) - tel. 011/4702530.

● Vendo oltre 400 giochi per CBM 64 tra cui Rambo, Rocki, Commando, Far West, Winter Games, Impossible Mission, Summer Games, Donald, Duck, Catch, Beach Head I e II, Raid Over Moscow, Gremlins, Porno Smow, Strip Poker ed altri. E inoltre 100 utility per li-

E SOFTWARE IL MERCATO DI

sta, inviare L. 1000. Telefonare dalle 20.000 in poi.
Genovese Fabio - via Paino 14 - Barcellona (ME) - tel. 090/9703685.

● Vendo il famoso gioco Dragons Lair a L. 25.000 in contrassegno. Inoltre vendo più di 600 Games come: Impossible Mission 1-2, Gi-Joe, Karatè (dei Bar), Dragoskulle, Yi Are, Kung Fu, ecc.
Perricone Salvatore - Benedetto-Croce 79 - Ascoli-Piceno - tel. 0736-47321.

● Cerco per CBM 64: Spectrum Simulator (soprattutto), Rambo, Manic Miner, Hunch, Back II, Tomahawk, Popeye, Pyjamarama, Dig Dug e programmi o giochi esclusivi per il 128.
Vignati Marco - Viale Don Minzoni, 28 - Castellanza (VA) - tel. 0331/503870.

● Vendo/scambio giochi, ne posseggo molti tra i quali: Kung Fu, Karatè, Karateka, Super Boxe, Summer Games I e II, Commando ed altri. Cerco Strip Poker I e II e Pitfal II.
Igal Janni - C.so P.ta Romana 52 - Milano - tel. 02/878819.

● Vendo per CBM 64 giochi in Turbo Tape e Super Turbo. Dispongo di oltre 500 titoli, tra cui: Commando, Rambo, Gran Prix, Impossible Mission, Strip Poker I-II-III, Motocross, B.C. I e II. Il prezzo di ogni gioco è lire 500 + lire 2000 per la cassetta più spedizione postale. Telefonare ore pasti.
Paladino Giuseppe - via Nazionale 36 - 84070 San Giovanni Apiro (SA) - tel. 0974/983100.

● Vendo programmi solo su cassetta per C64. Ho circa 800 programmi. Per ricevere la lista spedire 2 francobolli da L. 550. Sorprese ed omaggi ai primi 10 che mi scriveranno. Scrivere solo a: Marco Riazzola - via Gaslini 2 - Monza

● Vendo i migliori giochi per il Commodore 64 a prezzi bassissimi: come, Popeye, Ghostbusters Impossibile, Miss Rocchet Ball. Tcs Turbo Load, Saimon Basic con il Demo Salon Parc, Patrol Falcon, Patrol, Snoopy, Pole Position, Turbo Tape 64, Punc Aut, Box Super Box, Cnok Out III, Tarzan II, Zorro, Exploding Fist, Kung Fu, Master, Kung Fu, Masters II, Chac Donald, Duck Scul Daze, Auto Robo, Trasformerg Scul Daze IIIII, Protettore, Sprotettore, Antilokcer II, Camel Trophi e ho moltissimi altri giochi bellissimi. Spedire a Daniele Salucci - via Eugubina 69 - Perugia o telefonare a 66530 e il prefisso è 075, i giochi sono disponibili su Disk o su cassetta a lire 600 cadauno.

● Vendo per CBM 64 ho i migliori giochi tra cui: Gi-Gio, Camel Trophy, Pitfall III, Lemmon Debbon, Auto robott trasformer scul daze rambo, Commando, Indiana Joe Lire 600 cadauno su disk o cassetta.
Daniele Salucci - via Eugubina 69 - Perugia - tel. 66530.

● Vendo per CBM 64, Pounchout, Pitfall III, Winter Games, Rambo II, Commando, Zorro, Robin Hood, Skool Daze, Ping Pong, Seven Cities of Gold, Beach Head II, Fourt a Protocol, War Games (Coleco), Tour De France, Ye Ar Kung Fu.
Alessandro Greco - viale Virgilio 20 - Taranto - tel. 099/91458.

● Vendo/scambio Commodore 64 senza confezione, ha due mesi + registratore, Joystick tutto nuovo a L. 500.000. Vendo cassette nuove a 2000 lire cadauno oppure cassette per questi giochi (Ghostbuster, Commando, Pole Position, Rambo 11, Decatl).
Claudio Fiorino - via Del Danubio 6 - Milano - tel. 02/6469469.

● Programmi per C 64, alcuni veramente belli tra cui Myper Sport, Summer Games 2, Pit-Stop 2, Beach Head 2, Speed King, Frank Bruno's Boxe, Tour De France, ecc.
Attilio Tocchetti - via Ferretton 22 - 31100 Treviso - tel. 0422/24323.

● Scambio giochi in nuova uscita come: Ritorno al futuro, Camel Trophy, Rock Star, Donald, Duck II, Honda II, Beach Head II, Karateka, Super Povach, Out II, Year King, Kung Fu, Kung Fu Master, ecc.
Emanuele Cinti - via Marconi 113 - Comacchio (Ferrara) - tel. 0533/312167 a qualsiasi ora.

● Ehi amico! Ti interessa software Gestionale, Utility, qualunque videogame uscito per il tuo C64, buono! Hai trovato l'annuncio che fa al caso tuo ti assicuro che non avrai a pentirtene. Per ulteriori informazioni scrivere o telefonare a: Tiziano Frabetti - via Ricciarelli 139 - Ferrara - tel. 0532/61034.

● Vendo eccezionalissimi!!! Gioco Trakui, Frank Bruno's Boxing, Karate Kid, Kung Fu Masters, Ritorno al futuro, Catch, Rambo, Fighting Girls e tantissimi altri. Lista in aggiornamento in arrivo anche Dragon's Lair.
Damiano Radeglia - via Giuseppe Dezza 10 - Roma - tel. 5800402.

● Cerco programmi utility e giochi per CBM 64. Possiedo più di 500 programmi tutti sprotetti e in turbo. Mandatemi le vostre liste e io vi invierò le mie. Massima serietà.
Salvatore Morana - Ronco Fragola 6 - 96017 Noto (SR) - tel. 0931/836759.

● Vendo/scambio programmi x CBM 64. Compro su nastro e in turbo, i seguenti giochi (compro il blocco ad una massimo di lire 20000 trattabili). Beach Head II, Rambo II, The Goonies, Box Activision, Tour De France, Dragons Lear, Roky orror show, Hulck, B.C. II, Hunck Back II e III, Spectrum Simulator, Welli Family, Maris Bros, Exploding Fist, F15 Strike, Spy Vs Spy II e II, Toto Professional I e II. Sono disposto anche a scambiare questi giochi con altri in mio possesso. Cerco inoltre programma per copiare giochi in autorun e altre protezioni. Cerco altresì unità Moden di qualsiasi tipo (a prezzo ancora da concordare).
Orfeo Sebastiano - via Pirandello 17 - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) - tel. 02/2428996.

● Vendo/scambio giochi per CBM 64. I miei giochi migliori sono: The Goonies, Frankies Goes to Hollywood, Kung Fu Maters, Winter Games, Rambo II, e il gioco di Ritorno al futuro. Tel. orari pasti.
Turreto Gianluca - via Toscanini 14 - Vigevano (PV) - tel. 0381/89515.

● Ultime novità per CBM 64: Ghostbusters, Indiana Jones, Paperino, Rambo, Commando, Flinstones, Sunder Game I e II, Winter Games, Pit Stop I e II, Spie I e II, Cavernicolo I e II ecc. Anche utility a L. 2000 cad.
Cella Alessandro - via Cesare Pavese 3/4 - Genova Pegli - tel. 667325.

● Cerco soci per il nostro club, a cui aderire solo i possessori di Commodore 64.
L'iscrizione è gratuita. Se voi ci scriverete, avrete la tessera di riconoscimento e 3 listati (C64). Per ulteriori informazioni scrivere a:
Falco Luca - via Vittorio Emanuele 338 - 18012 Bordighera (IM) - tel. 263382.

● Scambio oltre 1100 Prg su disco per C64. Sono interessato a copiatori. Scrivere a:
Verini Mario - Via Matteotti 10 - Aulla 54011 (MS) - tel. 0187/409724.

● Hei! Ragazzi spalancate gli occhi: oltre 3000 giochi di ogni tipo, gli ultimi arrivati dall'America a L. 500 cad. per un minimo di 20 giochi acquistati.
Massimo Saia - via G. Amato 19 - Augusta (SR) - tel. 975757.

● Cerco Castle of Terror 1 e 2, Zombie, Rocky Horror Show, Superman, Q-Bert, Gremlins, Hulk, Paperino, Alien, Strip Poker, Impossibile Mission, Donkey Kong, Zaxxon.
Vincenzo Pandolfi - via Bomasso 19 - Terracina - tel. 727458.

● Compro per CBM 64 Karatè, Kung Fu Master, I Puffi, Mustafà, Boxe, Catch, Judo, Rambo II, Rocky, Decathlon II, Commando, o scambio con altri giochi come: Kung Fu, Motomondiale, Formula 1, Burgertime, Jungle Hunt, Pole Position, Popeye, Biliardo, Forbidden Forest, Bruce Lee, Aztech, Dig Dug, Decathlon I, e tanti altri, telefonare ore pasti chiedendo di Stefano.
Stefano Lacalamita - via Magenta 13 - Garbagnate Milanese (MI) - tel. 02/9957043.

● Vuoi giochi nuovissimi, cassetta a L. 2000 cad., originali inglesi su chimera 1941, Skull Daze, Ti Dauno? Titoli come Master Magic, Scalextric, Que Last V8, Enigma Force, Friday 13th, Koronis Rift, Arterback, Red Arrows, Donald Duck 2, Impossible, Catch, Decathlon Ocean, Tex Willer, Run For Gold, Mission 2, Kane, Time Tunnel, minimo 5 giochi. Richiedere lista di oltre 1000 giochi inviando francobollo da lit. 550.
Luigi Lamberti - via Indipendenza 27 - 84100 Salerno.

IL MERCATO DI HARDWARE

● Compro/Cerco per C64 utility solo su nastro o cartucccia come: Easy Script, The Manager (solo se su nastro), Magic Desk, Superbase 64 ecc. Non vorrei spendere più di 10000 L. Telefonare dalle 19 alle 20 e chiedere di Lorenzo. Lorenzo Idriatti - Via Vigo 61 - Baselga Pinè (TN) - tel. 557375.

● Cambio program di giochi o utility su disco per C64. Dispongo di novità inedite quali Roial our moscow, Imp. Mission, Flight Simulator II, Sumer Game III, Strip Poker e molti altri. Posseggo molti utility. Inviate la vostra lista o richiedetela.
Carmelo Benigno - via Dello Sbarco 96 - 91025 Marsala (TP) - tel. 0923-955549.

● Vendo Super giochi per CBM 64 solo su nastro tipo Missione Impossibile 2, Castle of Terror 1 e 2, Gostbusters, Indiana Jones ecc. a lire 1500 l'uno. Fabrizio Anzolin - via F. Crispi - Vicenza - tel. 0444/672743.

● Attenzione! Fantastici Games e utility per CBM 64 tutti su nastro. Vasta scelta fra oltre 800 programmi a lire 1000 l'uno. In regalo spese postali e supporto magnetico. Catch, F.B.I., V-Visitors, Cap Futuro, Spy Vs Spy, Shadow Fire I e II, Porno Movie, Kennedy Approach, Kung Fu II, Utility Varie, Simulatori di volo, Spaziali, Ferroviari, Automobilistici. Lista gratuita. Scrivi a:
Valentina Baio - Casella Postale, 29 - 36016 Thiene (VI).

● Giochi e utility per CBM 64 a L. 500 più spese cassetta. Ne possiedo più di 400 tra i quali: Summer Games 1/2, Winter Games, Rambo, Commando, Gremlins e molti di Boxe e Karatè. Se interessati richiedere lista inviando L. 550 a: Angelo Dubini - v.le Dei Pioppi 12 - Legnano (MI).

● Eccezionale!!! Vendo giochi come Summer Games 1/2, Kung Fu, Basket, Mundial, Rambo, Commando, Beach Head etc., all'incredibile prezzo di lire 250 cadauno, telefonare ore pasti.
Memelli Angelo Carlo - via Dei Cavalli 60/E - Varese - 0332-261802.

● Vendo-scambio giochi in disk per CBM 64 L. 2000 cadauno ad esempio: Donkey Kong, Basket, Dig Dug, Gras, Raid Over Moscow, Alì Babà, Front Line, Motor Mania, Astronauta I, Castelli, Micro-Pacaman e in ultimo favoloso: La voce! La lista è gratuita. Ciao!!
Mauro - via Tiro a Segno 4/B - Arzignano (VI) - tel. 672575.

● Vendo Computer e 7000 Philips a L. 200.000 con già tre programmi «Ghostbuster, Pac Man, Labirinto 3». Per CBM 64 cerco giochi: Ghostbuster, Iper Sport, Vecchio Dechatlon, Goonies, Gremlins, Raid Ower Moscow, Impossible Mission, Summer Games, Turbo Tape, scambiandoli con i miei basta telefonare al seguente numero per avere la lista dei miei giochi.
Miconi Pellegrini Fabio - via Di Bravetta 415 - 00164 Roma - tel. 6257918. Prendo e do i giochi solo su cassetta, cerco anche Cacth. Vendo interfaccia da 35.000. Normale e 50.000 originalissima Commodore 64.

● Vendo e scambio programmi per CBM 64 nuovissimi: Summer Games II, Frank's Bruno Boxing, Star Rank Boxing, G.I. Joe, Conan, Fight Night e tantissimi altri. Vendo inoltre anche molti copiatori come G. Sprotector, Double Image, Supercopy 64...
Meo Roberto - V.le Michelangelo 18 - S. Sebastiano Al Vesuvio (NA) - tel. 081/7711063.

● Vendo per CBM 64 favolosi giochi a totale esaurimento. Per il momento dispongo di oltre 1200 titoli ancora! I prezzi variano da L. 1000 a L. 3000 vendo anche originali a modico prezzo. Ci sono regali per tutti telefonate subito a:
Ermanno Scalvenzo - Str. Torino 1 - 10034 Chivasso (TO) - tel. 011/9112627.

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di I MAGNIFICI SETTE presso SIPE s.r.l., via Ausonio 26, 20123 Milano

I MAGNIFICI SETTE 16 (cancellare i settori che non interessano)

VENDO **COMPRO** **CERCO** **SCAMBIO**

....

....

....

....

Nome.................................... **Indirizzo**....................................

Città.................................... **Telefono**........................ **Anni** ....

● Giochi per CBM 64: Raid Over Moscow, Popeye, Missione Impossibile, Pit Stop, Rambo, Kung Fu Master, Olimpiadi I e II. Solo su cassetta ad un prezzo d'occasione telefonare ore pasti.
Davide Di Donato - Via Pompeo Mariani 37 - Milano - tel. 2576704.

● Vendo simpaticissimi commodoristi, se cercate i più bei giochi per CBM 64 (Commando, Rambo, Goonies, Winter Game, Fireman, Buck Roger, Montezuma) telefonatemi e scrivetemi.
Badocco Andrea - via Cervese 133 - Forlì - tel. 0543/720820.

● Vendo più di 650 giochi per Commodore 64 tra cui: Starrank Boxing, Commando, Am Road/Race, Football Manager, Zorro, Rambo, Desert, Race, A View to a Kill, Frankiegoes to Hollywood, Alice, Invideoland e molti altri. Richiedere lista a:
Manzoni Claudio - via P. Micca 3 - Asti - tel. 0141/56738.

● Vendo le ultime novità per CBM 64 fra cui: Exploding Fist, Staff of Karnath, Beach Head, Hipersports, Decathlon, Cacth, Summer Games, Winter Games, Kung Fu Master, Ritorno al futuro, Rambo II, Commando.... e tantissimi altri (circa 300). Contattatemi o scrivetemi. Tutti i programmi sono garantiti contro Load Error.
Stefano - Via Dei Volsci 103 - 00185 Roma - 06/4958893.

● Compro Modem telefonico per Commodore 64 pago al massimo L. 50.000. Annuncio sempre valido.
Vincenzo Pagano - via Modigliani 24 - Aversa (CE) - tel. 081/8111325.

● Vendo favolosi giochi L. 1000 uno per CBM 64 tra cui Rambo, Kung Fu Masters, Boxe, Catch, Beach Head, Karateka, Calcio Replay, Golf, Trak & Field ecc. ecc. Ogni 20 giochi 5 in regalo. Per lista telefonare ore 13-14.
Dario Aiolfi - Via Martinazzoli 2 - Milano - tel. 6452390.

● Vendo a L. 1500: Commando, Rambo, Cauldron, Indiana Jones, Radar su Mosca, Kung Fu Master, e molti altri magnifici giochi. Vendo anche dei programmi come San Reliter (programma parlante).
Turco Andrea - Via S. Maria di Mare 64 - 87020 Cetraro (CS) - tel. 0982/91034.

● Vendo giochi e programmi per CBM 64 su cassetta tra i quali: Beach Head I e II, Elite, Spy Hunter, Yie Air Kung Fu, Karateka, The Friday 13th (orror) ecc., da 500 a 2000 l'uno. Scrivete a:
Della Ragione Massimo - Via Eraclea 37 - 48100 Ravenna - tel. 0544/423254.

● Vendo per il CBM 64 oltre 200 giochi a sole L. 1500 (esclusa la cassetta) tra cui: Baid Over Moscow, Pit Stop II, Catch, Exploding Fist, Ghostbusters, Rambo II, Skool Daze ed il fantastico Yie Air Kung Fu, proprio come quello del bar.
Luca Mercurio - via Di Roma 70 - Ravenna.

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

I MAGNIFICI SETTE 16

I MAGNIFICI SETTE

16

SU QUESTA CASSETTA

LATO A / CBM 64

COUNTER

INTRODUZIONE □□□
1 MEDIEVAL TENZONE □□□
2 TIME GATE □□□
3 GUITAR □□□

LATO B / CBM 64

COUNTER

4 SUBWATER □□□
5 TANK ATTAK □□□
6 JOIN BEEPY □□□
7 SAMURAI WARRIORS □□□

QUESTA CASSETTA È DI

NOME ____

COGNOME ____

VIA ____ N. ____

CITTÀ ____

ANNOTAZIONI ____